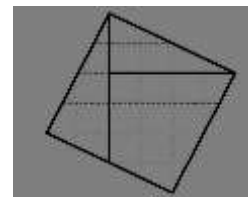


ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 21 FEVRIER 2018

Titre du jeu : puzzle à 3 pièces



Références aux programmes :

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
Apprendre en réfléchissant, en résolvant des problèmes ; apprendre en jouant ; apprendre en s'exerçant ; apprendre en se remémorant et en mémorisant

Compétences travaillées :

- Résoudre un problème par tâtonnement
- Comparer des longueurs
- Acquérir du vocabulaire géométrique (triangle, côté ou bord, pointe ou sommet, ...)
- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.

Propositions pour utiliser ce jeu en maternelle :

Trouver les côtés de même longueur par juxtaposition des pièces
Compter le nombre de côtés et de sommets des formes proposées (vocabulaire). Nommer le triangle
Pavage
Avec deux « jeux », superposer les pièces identiques
Former une figure géométrique (triangle, rectangle) en utilisant 3 pièces visibles ou pas

Propositions de progressivité sur le cycle :

Reposer les pièces sur leur gabarit puis sur le gabarit avec les pièces dessinées
Faire le pavage à l'intérieur d'un contour en relief avec des pièces épaisses → sur un dessin « à cacher »
Faire du tri avec plusieurs jeux de pièces par superposition
Chercher les côtés de même longueur
Chercher les formes par le toucher (jeu de Kim, formes en polystyrène)
PS : remplir le support avec les pièces tracées préalablement (contour)
MS : réaliser les formes sans support. Si besoin, donner le support avec une forme tracée
GS : réaliser les formes sans support avec des pièces non orientées et retournables